

FILM ANIMASI
SEJARAH PENYOBOKAN BENDERA DI HOTEL YAMATO

Satria Poeji Oetomo¹
Aris Sutejo²

¹Mahasiswa, ² Dosen Progdil Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp/Fax. (031) 8782087

ABSTRAK

Perancangan Film Animasi 3D Mix 2D Sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato bercerita tentang perjuangan arek-arek Surabaya yang melawan penjajah. Perancangan film animasi ini dibuat dengan tujuan memperkenalkan dan mempertahankan cerita perjuangan bangsa Indonesia kepada generasi muda yang hilang karena kalah bersaing dengan cerita heroik dari luar Indonesia. Para generasi muda di jaman modern ini lebih menyukai film animasi, namun belum ada film animasi yang mengangkat tentang cerita sejarah bangsa Indonesia. Perancangan film animasi ini menggunakan teknik 3 dimensi yang dipadukan dengan 2 dimensi, agar animasi 3 dimensi menyatu dengan 2 dimensi maka menggunakan teknik cell shading rendering. Tone warnapun memakai warna hitam putih agar terkesan klasik serta memakai warna merah dan biru sebagai efek visual dalam perancangan film animasi ini. Film animasi yang mengangkat cerita sejarah merupakan sarana media pembelajaran yang baru dan lebih komunikatif serta mengasah imajinasi.

Kata kunci : Film animasi, 3D mix 2D, sejarah

ABSTRACT

The design of the 3D mix 2D Animated Movie of the flag-ripping incident at the Hotel Yamato tells about the struggle of arek arek-Surabaya against the invaders. The design of this animated movie was made with the purpose of introducing and maintaining the story of Indonesia national struggles for the young generation that is lost due to the competition with heroic stories from outside Indonesia. The younger generation in this modern era prefer animated films, but there has been animated film about the national history of Indonesia. The design of this animated film using 3 dimensional techniques combined with 2 dimensions. In order 3 dimensional animation to blend with two dimensions, cell shading rendering is being used. The movie used black and white tone to create a classic movie impression, and using red and blue as the visual effect in the design of this animated movie. Animated movie of national history is a new learning media that is more communicative and sharpen the imagination of the viewer.

Keywords : Animated film, 3D mix 2D, history

PENDAHULUAN

Saat ini rasa nasionalisme terkikis seiring bergulirnya era globalisasi yang menuntut manusia untuk mementingkan kepentingan pribadinya sendiri dan melupakan kepentingan yang lebih besar, yaitu kepentingan masyarakat, bangsa maupun negara. Tidak boleh dilupakan bahwa nasionalisme di dalam segenap sanubari anak bangsa ini akan muncul salah satunya ketika mengetahui bagaimana pertama kali para *founding fathers* memperjuangkan berdirinya bangsa ini, dan itu hanya diketahui melalui sejarah.

Sejarah yang telah dilupakan menyebabkan kurangnya pengetahuan tentang peristiwa maupun perjuangan. Untuk mengingatkan kembali memory dalam sejarah diperlukan suatu media yang efektif yaitu animasi sehingga dapat menunjang krisis dari terlupakannya sejarah. Animasi merupakan teknik yang banyak dipakai di dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film maupun bersatu dengan film *live* (Milania, 2010: 2).

Namun industri Animasi dalam negeri belum berkembang secara maksimal. Meskipun karya animasi sudah layak tampil di layar kaca untuk keperluan iklan komersial atau memenuhi kebutuhan trik dalam film “*live*” yang tidak bisa diperagakan para pemain film. Hasil karya animasi juga belum dikemas dalam bentuk industri, karena pemilik produksi masih menempatkan animator sebagai tenaga kerja *outsourcing* saja ditambah pemikiran masyarakat Indonesia kalau film animasi itu hanya film untuk anak-anak kecil.

Solusi yang akan digunakan adalah membuat trobosan baru dalam industri kreatif animasi untuk merancang film animasi yang mengangkat sejarah Indonesia. Film animasi yang dirancang merupakan film animasi Digital Animation 3D, karena kemajuan teknologi jaman sekarang sehingga Digital Animation 3D memperlihatkan semakin hidup dan nyata.

Untuk cerita yang akan diangkat oleh penulis adalah cerita tentang sejarah Indonesia yang berasal dari kota Pahlawan, Surabaya. Cerita tentang penyobekan bendera di Hotel Yamato Surabaya. Cerita ini diangkat karena kebanyakan penerus bangsa asal Surabaya lupa dengan sejarah yang terjadi di Indonesia. Padahal cerita ini sangat heroik sekali para pejuang asal Surabaya melawan penjajah yaitu Belanda. Melalui penyebaran kuisioner ke berbagai remaja khususnya daerah Surabaya dengan umur 16-19 tahun, dapat diketahui bahwa lebih banyak yang mengerti cerita sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato tapi lupa akan nama para pejuangnya dan lebih menyukai tokoh animasi asing, terlebih lagi tokoh animasi buatan Jepang.

Film animasi 3D *cell-shading* yang mampu mempengaruhi minat dan ketertarikan cerita para pejuang Surabaya mengusir penjajah yang di kemas secara berbeda dan tidak lupa akan memberikan edukasi untuk para remaja/generasi muda. Tidak hanya menggunakan teknik film animasi yang unik, namun juga ada *mixing*/penggabungan animasi yaitu animasi 2D dengan animasi 3D. Hal ini dikarenakan agar animasi tidak terlalu kaku jika hanya menggunakan animasi 3D. Serta penambahan efek-efek visual yang mendukung film animasi agar terkesan lebih dramatis ataupun action. Animasi yang mengangkat cerita sejarah ini menggunakan tone warna hitam putih serta merah dan biru yang terdapat dalam efek visual dengan alasan agar terlihat kuno atau klasik. Terlebih lagi film animasi lebih komunikatif dan mengasah imajinasi untuk para generasi muda di bandingkan hanya sebuah buku cerita.

Animasi

Animasi atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di "putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Animasi Komputer atau sering disebut Animasi Digital adalah pembuatan gambar bergerak (*moving Image*) dengan menggunakan komputer yang juga merupakan bagian dari computer graphics dan animation. Animasi Digital juga merupakan representasi dari data geometrik 3 dimensi sebagai hasil dari pemrosesan dan pemberian efek cahaya terhadap grafika komputer 2D. Hasil ini kadang kala ditampilkan secara waktu nyata (*real time*) untuk keperluan simulasi. Secara umum prinsip yang dipakai adalah mirip dengan grafika komputer 2D, dalam hal: penggunaan algoritma, grafika vektor, model frame kawat (*wire frame model*), dan grafika rasternya. Grafika komputer 3D sering disebut sebagai model 3D. Namun, model 3D ini lebih menekankan pada representasi matematis untuk objek 3 dimensi. Data matematis ini belum bisa dikatakan sebagai gambar grafis hingga saat ditampilkan secara visual pada layar komputer atau *printer*. Proses penampilan suatu model matematis ke bentuk citra 2D biasanya dikenal dengan proses 3D *rendering* (Prakosa, 2010:23).

Sejak timbul kesadaran bahwa gambar dapat dipakai sebagai alat komunikasi, muncul keinginan untuk menghidupkan lambang-lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Dalam salah satu ilustrasi, Leonardo da Vinci melukiskan anggota

tubuh manusia dalam berbagai posisi. Kartun gerak atau kartun yang sering muncul di layar perak/kaca, disebut sebagai kartun animasi atau film kartun. Kartun jenis ini dirintis pertama kali oleh Jean Mary dan Emile Reynaud yang berkebangsaan Perancis dengan sistem praxinoscope pada tahun 1880. Kemudian pada tahun 1908, alat itu dikembangkan oleh Emile Cohl, berkebangsaan Perancis, untuk pembuatan sebuah film animasi yang sangat sederhana. Sejarah perkembangan animasi dunia tidak dapat dilepaskan dari pengaruh negara-negara di Eropa seperti Amerika Serikat dan Jepang.

Cikal bakal perkembangan animasi di Eropa secara dominan dipengaruhi oleh keberadaan komik. Komik yang terkenal di Eropa ialah Asterix dan obelix, Smurf, Tintin, dan lain-lain. Keberhasilan komik secara komersial berpengaruh besar dalam upaya untuk menghidupkan tokoh-tokoh komik tersebut ke dalam film animasi. Sementara itu di Amerika Serikat, Walt Disney telah membawa pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan film animasi. Berhasil menciptakan tokoh-tokoh kartun ternama, seperti Mickey Mouse dan Donald Duck yang masih sangat populer hingga saat ini. Seperti di Eropa, perkembangan animasi di Jepang tidak terlepas dari pesatnya perkembangan komik. Pemutaran serial animasi TV “Tetsuwan Atom (Astro Boy)” merupakan film animasi pertama yang sukses di Jepang. Film yang diangkat dari komik populer karya Osamu Tezuka dianggap sebagai pelopor industri animasi Jepang. Animasi Jepang tidak terlepas dari maraknya dunia komik Jepang (dikenal dengan sebutan *manga*). Tidak dapat dipungkiri jika animasi-animasi Jepang (yang dikenal juga dengan sebutan *anime*) semakin mengokohkan posisinya sebagai animasi paling sukses di dunia, bahkan pemberi devisa terbesar nomor dua bagi negara Jepang (Aditya, 2009:6).

Animasi 3D adalah animasi yang berwujud 3 dimensi. Meskipun bukan dalam wujud 3D yang sebenarnya, yaitu bukan sebuah objek 3D yang dapat di sentuh dan di rasakan wujud fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca 2D (media layar TV, bioskop, komputer, proyektor, dan media sejenisnya). 2D yang hanya memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y), animasi 3D selain memiliki kedua dimensi tersebut juga memiliki kedalaman (Z). Animasi 2D bersifat datar (flat), sedangkan animasi 3D memiliki kedalaman (volume) bentuk. Animasi 3D dapat didefinisikan sebagai animasi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (*point of view*). Tahapan animasi 3d secara keseluruhan dikerjakan dengan media komputer, mulai dari tahap *modeling*, *texturing*, *lighting* sampai *rendering* (Aditya, 2009:14).

Jenis Animasi

Menurut Aditya (2009:10), animasi dibagi ke dalam tiga kategori sebagai berikut:

1. *Traditional Animation (2D Animation)*

Animasi tradisional (*traditional animation*) adalah kategori animasi yang sudah berumur sangat tua. Disebut tradisional karena teknik/model animasi inilah yang digunakan untuk pengembangan awal animasi di media layar kaca (TV) dan layar perak (bioskop). *Traditional animation* sering disebut dengan *cell animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada media kertas *celluloid transparent* yang secara sekilas terlihat sama dengan kertas transparansi untuk OHP. *Celluloid transparent* adalah kertas yang tembus pandang sehingga animator dapat dengan mudah membuat gambar yang saling berurutan satu sama lain dan dapat menciptakan animasi yang tampak halus dan mulus pergerakannya. Animasi tradisional banyak menghasilkan film-film kartun (animasi kartun) untuk televisi maupun bioskop. Beberapa contoh animasi tradisional yaitu Cinderella, Aladin, The Lion King, Tom and Jerry, dan lainnya.

2. *Stop Motion Animation*

Stop motion animation adalah animasi yang menggunakan media perekam, misalnya kamera, untuk menangkap pergerakan objek yang digerakkan sedikit demi sedikit. Dalam jenis animasi ini, objek akan diatur untuk memperlihatkan pose tertentu dan kamera akan merekam pose objek tersebut. Proses gerak objek dan rekam pose akan terjadi berulang kali. Hasilnya, ketika kamera memutar pose-pose objek secara cepat, terciptalah ilusi pergerakan animasi. Animasi ini sering disebut juga dengan *claymation* karena, dalam perkembangannya, jenis animasi ini umumnya menggunakan media atau bahan berupa tanah liat (clay) sebagai objek animasinya. Namun, animasi jenis ini tidak hanya terbatas pada objek berbahan tanah liat saja, kertas, kayu, dan bahan lain pun dapat digunakan dalam animasi jenis ini. Beberapa contoh film stop motion animation yang terkenal yaitu Chicken Run, Corpse Bride, Nightmare Before Christmas dan bahkan animasi yang ditayangkan oleh MTV “Celebrity Death Match”, yang menyajikan sindiran-humor dalam perkelahian antarselebriti top dunia.

3. *Computer Graphic Animation (3D Animation)*

Computer graphic animation adalah jenis animasi yang keseluruhan prosesnya dikerjakan dengan media komputer. Animasi ini dapat berupa animasi 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Namun, dalam perkembangannya, *computer graphic animation* ini telah berevolusi dengan sangat cepat melalui pendekatan 3D yang sangat revolusioner dan bahkan mampu mendekati bentuk objek aslinya (*hyperreality*) sehingga pada akhirnya, animasi jenis ini menjadi identik dengan animasi 3D (3D animation). Dengan bantuan komputer, maka seluruh pengerjaan animasi, mulai tahap pemodelan hingga hasil akhir (*rendering*), tidak lagi dikerjakan dengan sketsa tangan manual (*konvensional*) sehingga keseluruhan proses pembuatan animasi menjadi lebih muda dan lebih cepat. *Computer graphic animation* saat ini dikenal juga dengan istilah *Computer Generated Imagery (CGI)*. Beberapa contoh film animasi hasil dari CGI yaitu *Finding Nemo*, *Ice Age*, *Kungfu Panda*, *Shrek*, *Final Fantasy VII: Advent Children*, *X-men*, *Lord of The Rings*, *Batman*, *Narnia*, *Kingkong*, dan lain-lain.

Proses Pembuatan Animasi 3D

Secara umum menurut Aditya (2009:29), proses pembuatan animasi 3D memiliki tiga tahapan, yaitu sebelum produksi (*pre-production*), produksi (*production*), dan sesudah produksi (*post-production*). Umumnya, pembuatan animasi 3D untuk berbagai kebutuhan, seperti untuk film, *cartoon*, *game*, iklan TV (TVC), *broadcasting*, *visualization*, dan lain-lain, memiliki kemiripan satu dengan yang lainnya. Berikut ini adalah proses pembuatan animasi 3D:

1. *Pre-Production*

Pada tahap ini adalah proses awal dalam pembuatan suatu animasi 3D meliputi: ide dan konsep, skenario/*script*, sketsa model objek atau karakter, *storyboard*, *take voice* dan *music background*.

2. *Production*

Tahap produksi animasi 3D meliputi: *modeling*, *texturing*, *lighting*, *environment effect*, *animation*, dan *rendering*.

3. *Post-Production*

Proses/tahapan akhir dari suatu produksi animasi 3D meliputi: *editing animation and voice*, *compositing and visual effect*, *adding sound and audio/folley*, *preview and final*, *burn to tape*.

METODE PERANCANGAN

Perencanaan Film Animasi Sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato supaya tepat mengenai sasaran dan berhasil menggerakkan semangat nasionalisme masyarakat. Analisa data yang digunakan adalah analisis 5W+1H. Analisis 5W+1H (*what, where, when, why, who*, dan *how*), akan menjadi acuan dalam perencanaan film animasi sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato yang selalu mengacu pada target audiens yang dituju.

1. What (apa): Apa yang ingin disampaikan dalam film animasi?

Pesan dari perancangan film animasi sejarah penyobekan bendera di Hotel Yamato adalah para pejuang ingin mengobarkan jiwa/semangat nasionalisme untuk para generasi penerus. Target audiens dapat lebih mengenal dan lebih memahami cerita sejarah perjuangan serta bangga terhadap cerita sejarah bangsa Indonesia khususnya Surabaya.

2. Where (dimana): Dimana film animasi tersebut ditayangkan?

Menurut hasil wawancara dari pihak *stakeholder* yaitu pengelola museum Tugu Pahlawan bahwa, pihak *stakeholder* menerima dan berkenan menayangkan film yang mengangkat sejarah tentang Surabaya.

3. When (kapan): Kapan film animasi tersebut ditayangkan?

Dalam hal ini waktu penyebaran media disesuaikan dengan program yang ada pada pengelola museum Tugu Pahlawan, Surabaya. Karena audiens khususnya adalah remaja (SMP dan SMA), maka waktu penayangan pada saat sekolah aktif.

4. Why (kenapa): Kenapa diperlukannya film animasi tersebut?

Berdasarkan target audiens agar pesan dalam perancangan film animasi ini tersampaikan lebih efektif dan pada akhirnya target audiens akan melakukan *action*, seperti pada langkah-langkah berikut ini yang mengikuti teori AIDA.

5. Who (siapa): Siapa target audiens yang akan dituju?

Tujuan pemilihan sasaran adalah untuk menentukan target audiens yang menjadi prioritas. Sasaran yang dituju adalah masyarakat luas, dan difokuskan terhadap segmen remaja. Jadi sasaran yang dituju bukan semua masyarakat, melainkan difokuskan pada remaja. Sesuai keadaan dilapangan, remajalah yang dominan menyukai film animasi dan sesuai dengan tahap pengenalan cerita sejarah. Berikut merupakan penetapan segmentasi target audiens yaitu:

a. Geografis

Segmentasi geografis merupakan pembagian pasar menjadi unit-unit geografis berbeda, misalnya wilayah, negara, negara bagian, propinsi, kota, dan kepulauan (Suyanto, 2004:2). Berdasarkan geografis sasaran yang diinginkan adalah seluruh daerah kota Surabaya. Jadi jangkauan hanya terbatas pada wilayah kota Surabaya.

b. Demografis

Berdasarkan demografi sasaran yang diinginkan adalah masyarakat umum, terutama remaja karena lebih menyukai film animasi. Laki-laki maupun perempuan dengan pendidikan SMP sampai SMA. Dengan range umur 15-19 tahun, bisa saja lebih luas tergantung dengan efektifitas media.

c. Psikografis

Berdasarkan psikografis sasaran yang diinginkan adalah remaja yang menyukai film animasi. Sesuai dengan target audiens, biasanya remaja masih mempelajari ilmu tentang sejarah dan memperkenalkan cerita heroik bangsa sendiri berupa film animasi yang mengangkat tentang sejarah. Dibandingkan dengan orang tua yang sudah sibuk bekerja dan mengurus keluarga. Jadi, target audiens jelas terfokuskan pada remaja karena dipandang lebih menyukai film animasi dan memberikan nilai-nilai sejarah.

d. Behaviouristis

Behaviouristis disini diartikan kesukaan, dan memberikan pengetahuan kepada masyarakat. Jadi, dalam media ini diharapkan mempunyai suatu daya tarik pesan yang mampu mempengaruhi, mengajak, dan membujuk masyarakat ataupun dapat menginformasikan kepada masyarakat tentang ilmu dan nilai-nilai sejarah.

6. How (bagaimana): Bagaimana merancang film animasi agar lebih efektif dan efisien?

Menentukan pesan kreatif merupakan taktik dalam menyampaikan pesan supaya mudah diingat. Merancang film animasi yang kreatif dan *award-winning*, perlu disiplin tersendiri. Film animasi yang menjual atau sukses harus dirancang lebih "*serious*" yaitu dapat dibagi menjadi 7 bagian sesuai huruf pada kata *SERIOUS* (Concept, Vol. 05 edisi 30 2009:38-41)

Consumer Insight

Menurut Djito Kasilo (2008:23) *Consumer Insight* itu adalah pengaruh yang mengarahkan tingkah laku. Ada yang menyebut *forgotten truth*, atau *hidden truth*. Jadi, itu adalah sesuatu yang tak tampak, padahal ada dan sangat berpengaruh. Target audiens dalam perancangan ini adalah remaja, terutama yang menyukai film animasi. Banyaknya remaja yang hafal dengan tokoh-tokoh heroik asing dilatar belakangi oleh kesukaan film animasi asing terutama animasi jepang atau *anime*. Padahal bangsa Indonesia sendiri mempunyai cerita tentang tokoh-tokoh heroik yang lebih menarik yaitu cerita tentang sejarah proklamasi. Geografis target audiens yang difokuskan ialah wilayah Surabaya, maka cerita yang diangkat sejarah tentang Surabaya. Ada beberapa cerita tentang para pejuang Surabaya, namun di khususkan untuk cerita Penyobekan Bendera di Hotel Yamato. Hal ini dikarenakan semangat para pejuang bisa tertanam pada diri target audiens dan lebih mengenal/menyukai tokoh-tokoh para pejuang yang telah mempertaruhkan nyawanya demi Indonesia, khususnya Surabaya.

KONSEP DESAIN

Konsep adalah *abstrak* identitas mental universal yang menunjuk pada kategori atau kelas dari suatu identitas, kejadian atau hubungan. Konsep dasar perancangan merupakan suatu gagasan/pemikiran awal atau pedoman dalam pembuatan sebuah desain, sehingga dalam pembuatan film animasi mempunyai arah dan tujuan yang jelas dalam penyampaian informasi kepada masyarakat. Konsep diperlukan sebagai landasan untuk menciptakan desain media komunikasi *visual* yang baik serta dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Hasil analisa riset di atas dapat disimpulkan bahwa target audiens yang difokuskan adalah remaja lebih menyukai film animasi asing dan belum ada film animasi yang mengangkat tentang sejarah bangsa Indonesia.

How to Say media pembelajaran selain buku yang secara lebih komunikatif dan bisa mengasah imajinasi target audiens ialah film animasi, di karenakan media ini lebih disukai target audiens dan mudah dipahami. Didukungnya pihak *stakeholder* yaitu pengelola museum Tugu Pahlawan untuk menayangkan film animasi yang bercerita tentang Penyobekan Bendera di Hotel Yamato, tempat dimana jiwa semangat nasionalisme para pejuang asli Surabaya yang pernah ada pada masanya. Hal ini sangat berkesinambungan, target audiens bisa merasakan semangat nasionalisme di dalam museum dan menyaksikan/menonton film para pejuang dalam visual yang di animasikan.

Keyword yang ingin disampaikan adalah ***Blood to Glory***. Menurut kamus bahasa Inggris, *Blood* adalah darah, *Glory* adalah kemenangan, yang berarti Darah untuk Kemenangan. *Keyword* ini diambil dimana para pejuang/tokoh-tokoh nasionalisme mempertaruhkan nyawanya demi bangsa Indonesia dengan semangat nasionalisme hingga tetes darah penghabisan serta bertempur mati-matian, kemenangan yang diinginkan para pejuang ialah kemerdekaan bangsa Indonesia yang bebas dari penjajahan.

What to Say dari perancangan film animasi sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato yaitu para pejuang-pun ingin mengobarkan kemenangan untuk para generasi penerusnya, betapa berartinya bangsa Indonesia ini. Pahlawan menjadi penting karena dapat memberi inspirasi. Inspirasi untuk selalu memperbaiki kondisi negeri, inspirasi agar bangsa ini terus bangkit, dan bangsa ini sesungguhnya mempunyai sangat banyak orang yang memberi inspirasi itu.

Pendekatan Kreatif Cerita

Berdasarkan analisis *consumer insight* pendekatan kreatif cerita dapat dilakukan dengan apa yang target audiens inginkan. target audiens lebih menyukai film animasi 3D yang bergenre action dengan gaya visual karakter seperti realis. Film animasi 2D pun target audiens juga menyukai *genre* action namun lebih menyukai yang bergenre *humoris*.

Secara psikologis target audiens adalah anak yang periang, rasa ingin tahu yang tinggi terhadap segala sesuatu yang baru, selalu *up to date* dengan dunia *anime* dan *game*. Penggambaran suasana akan ditampilkan sesuai psikografis target audiens tersebut, suasana adalah semangat. Semua kesukaan/*needs* dari target audiens akan termuat dalam cerita dan penokohan. Target segment menyukai film animasi bergenre *action* dan begitu pula target audiens yang juga menyukai film animasi bergenre *action*. Jadi keterlibatan penonton dalam cerita sangat dibutuhkan untuk meluapkan sisi emosional. Di samping itu target audiens masih pembelajaran sejarah di sekolah. Media film animasi ini juga bisa menjadi media lain pembelajaran tentang sejarah selain buku.

Perancangan yang dibuat ini menceritakan tentang cerita sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato dengan setting yang sama, nama tempat pun juga sama tetapi ada perubahan dengan gaya visual yang sudah ada. Mengadopsi langsung cerita sejarah yang sudah ada sebelumnya dalam buku Pertempuran Surabaya. Perancangan mengemas cerita sejarah dengan gaya visual yang disesuaikan dengan minat target audiens saat ini. Tidak ada perubahan dalam cerita sejarah tentang Penyobekan Bendera di Hotel Yamato,

tetapi hanya diceritakan dengan singkat. Gaya visual film animasi ini lebih disesuaikan dengan target audiens yang sudah ditetapkan, agar pesan yang disampaikan dalam cerita ini bisa sampai ke target audiens tersebut. Film animasi ini beralur cerita maju-mundur-maju.

Film animasi ini dibuat secara berseri/*squel*, tiap serinya/*squel* menceritakan tentang bermacam-macam cerita sejarah proklamasi di setiap daerah. Dalam perancangan tugas akhir ini hanya merancang seri/*sequel* ke-1 yaitu Penyobekan Bendera di Hotel Yamato, cerita sejarah tentang pejuang/tokoh-tokoh nasionalisme Surabaya.

Pesan Moral

Pesan moral yang terdapat dalam perancangan ini adalah rela berkorban untuk bangsa Indonesia. Pesan moral ini tercermin dari jiwa semangat nasionalisme para pejuang melawan para penjajah. Kutipan dari cerita sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam kehidupan sehari-hari untuk menyukai dan mencintai bangsa Indonesia dan memberikan semangat nasionalisme bangsa Indonesia dalam aspek-aspek jaman sekarang.

Pesan moral berikutnya adalah pantang menyerah dan selalu berusaha. Pembuktian akan segala sesuatu dalam mencapai/membela sesuatu yang benar. Bergotong-royong dan tolong menolong. Pekerjaan sesulit apa pun apabila dikerjakan bersama-sama akan terasa lebih ringan. Pesan ini disampaikan agar senantiasa menolong sesama dan tidak hidup dalam ke egoisan. Tidak membedakan sesama manusia dan berjalan menuju keharmonisan bersama dalam kehidupan. Pada intinya manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup secara individual. Hal ini dicontohkan pada karakter Sidik yang pantang menyerah melawan para penjajah dan membela Sudirman meloloskan diri demi kemerdekaan RI wilayah Surabaya.

Gaya Visual

Sesuai dengan target audiens yang menyukai film animasi bergenre *action* secara gaya gambar 3D yang realis dan 2D yang flat. Perihal yang disukai target audiens sesuai dengan apa yang dikonsepkan, yaitu film animasi dengan teknik *cell shading/toon shading*. Animasi 3D yang menggunakan *tone* seperti kartun/animasi 2D, gradasi warna dalam film animasi ini bukan gradasi halus namun gradasi blok, seperti halnya kartun/animasi 2D. Tidak hanya itu, gaya animasi yang sesuai dengan perancangan ini

menggunakan, *Limited*/gaya sederhana, banyak digunakan untuk animasi berseri yang membutuhkan tingkat produksi tinggi demi usaha kejar tayang yang sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. *Exaggeration*/gaya berlebihan, animasi yang melebih-lebihkan gerak sehingga tampak lebih dramatis dan ekspresif dalam mempertegas pesan adegan yang akan disampaikan. *Tone* warna yang digunakan adalah hitam putih agar terkesan klasik atau kuno namun masih memakai warna merah dan biru untuk efek-efek visual tertentu.

Gaya desain yang terdapat dalam perancangan film animasi sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato menggunakan gaya desain Indonesia Tempo Doeloe. Gaya desain Indonesia Tempo Doeloe dipengaruhi oleh gaya visual yang dibawa pada masa pemerintah kolonial Belanda yang mengedepankan pendekatan persuasi untuk mempromosikan suatu produk.

Karakter

Para tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita Penyobekan Bendera di Hotel Yamato ini melibatkan empat tokoh pemuda Surabaya dan seorang penjajah.

- **Sudirman**

Adalah tokoh utama dari cerita sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato, dimana sosok yang tangguh. Residen Sudirman pejuang dan diplomat yang menjabat wakil Residen dari pemerintahan Dai Nippon Surabaya Syu sekaligus Residen Daerah Surabaya Pemerintah RI. Sudirman, tokoh yang memimpin barisan para pemuda pemuda ini berani mati-matian untuk membela wilayah Surabaya agar merdeka. Karakter Sudirman termasuk dalam karakter protagonis, hal ini dikarenakan tokoh ini memang rela apapun demi Surabaya. Tokoh ahli strategi yang berpenampilan rapi, memakai mantel, memakai kopiah dan sering membawa pedang.

- **Sidik dan Hariyono**

Mereka berdua adalah teman baik dari Sudirman yang menemani ketika perundingan bersama Mr.Ploegman agar menurunkan bendera Belanda yang dikibarkan. Tokoh pendamping tokoh utama ini sangat menonjol ketika Sidik rela melindungi Sudirman yang sedang ditodong pistol dan mampu membunuh Mr.Ploegman, tetapi Sidik meninggal ketika ditusuk pedang oleh pasukan Belanda. Sedangkan Hariyono juga rela melindungi Sudirman untuk melarikan diri sangat perundingan menjadi sangat kacau,

tidak hanya itu Hariyono juga ikut memanjat tiang dimana bendera Belanda berkibar. Sidik dan Hariyono berpenampilan prajurit Surabaya.

- Wisnu Wibowo

Seorang tokoh pemuda Surabaya yang memanjat tiang bendera Belanda bersama Hariyono dan yang menurunkan bendera Belanda serta menyobeknya dihadapan para barisan pemuda Surabaya. Penampilan dari Wisnu hanya pakaian biasa yang digunakan saat adegan penyobekan terjadi.

- Mr.Ploegman

Merupakan pemimpin dari pasukan Belanda yang datang ke Surabaya tanpa persetujuan pemerintah RI. Karakter antagonis yang menginginkan kekuasaan daerah Surabaya dengan sengaja mengibarkan bendera Belanda. Tidak hanya itu, dari sikap berbicara ketika perundingan sangat kasar dan menginginkan menang tanpa ada kesopanan.

Konsep Audio

Film animasi ini menggunakan musik latar (*environment*) yang bergenre *action* seperti halnya dalam film-film *action* asing. Dikarenakan audio termasuk salah satu faktor pendukung agar film animasi penuh dengan semangat. Instrumental yang penuh dengan musik drum.

Sound effects (SFX) adalah menampilkan efek suara yang berasal dari berbagai macam suara selain suara manusia dan musik. SFX yang akan digunakan adalah sound effect yang mendukung dalam film animasi ini seperti, suara letusan pistol, angin, langkah kaki.

Dubbing karakter digunakan untuk mengisi suara dari karakter yang akan berbicara. Dalam *dubbing* karakter digunakan ketika para pemuda berkumpul di Tambaksari, perundingan dengan Mr. Ploegman dan Sudirman, adegan ketika perkelahian hingga adegan menuju tiang bendera dimana bendera Belanda di kibarkan.

Voice over (narasi) dalam perancangan film animasi ini hanya digunakan diawal cerita dan ditengah adegan ketika perlu penjelasan lebih komplek dengan jalan cerita.

KESIMPULAN

Perancangan film animasi yang berjudul “Api Joeang Dwiwarna” yang mengangkat tentang sejarah penyobekan bendera di Hotel Yamato diharapkan para remaja mengetahui cerita sejarah Indonesia khususnya wilayah Surabaya dan mengenal para tokoh-tokoh pejuang yang telah membela bangsa Indonesia. Pejuang Indonesiapun mempunyai aksi yang lebih tangguh dari pada pejuang asing. Cerita sejarah tentang pejuang jangan pernah dilupakan apalagi bagi para generasi muda dikarenakan cerita sejarah adalah landasan negara kita merdeka.

Cerita sejarah kadang membosankan, namun jika dikemas serta dibuat media yang disukai para remaja seperti animasi, maka para remaja akan dapat memahami dan lebih mudah mengenal para tokoh para pejuang yang terlibat dalam cerita sejarah. Animasi yang mengangkat cerita sejarah juga masih jarang, dengan demikian perancangan film animasi ini juga dapat menjadi sarana media tambahan dalam pembelajaran masyarakat khususnya para remaja.

KEPUSTAKAAN

- Aditya. 2009. *Trik Dahsyat menjadi Animator 3D andal*. Yogyakarta: Andi.
- Kasilo, Djito. 2008. *Komunikasi Cinta: Menembus G-Spot Konsumen Indonesia*. Jakarta. PT. Gramedia
- Milania. 2010. *Pembuatan Film Animasi 3D Berjudul “IMPIAN RAHMA” Menggunakan 3D Studio Max 7.0*. Yogyakarta: Jurusan Sistem Informasi STIMIK AMIKOM.
- Prakosa, Gotot. 2010. *Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Yayasan Visual Indonesia (Nalar).
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout dan Penerapannya*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Suyanto. 2005. *Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: Andi.
- Suyanto., Aryanto Yuniawan. 2006. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi.

BIODATA PENULIS

Satria Poeji Oetomo, ST lahir di Surabaya 21 April 1990. Alamat tempat tinggal di Jl. Jenggolo 1 blok A-4 Sidoarjo. Pernah mengikuti UKM Fotografi AKRIWAHATRA sebagai wakil ketua UKM ketika masih perintis UKM di UPN “Veteran” Jatim. Pernah mengikuti kegiatan *street art* mural untuk wilayah Surabaya serta mengikuti pameran di Ruang Art bersama seniman Surabaya, Taufik Monyong. Lomba *paper toys* yang diadakan di BIG BOX Surabaya serta mengikuti kegiatan HIMA DKV-UPN seperti KMSI (Konstelasi Mahasiswa Seni Indonesia) di Malang, Jambore Fotografi Mahasiswa Indonesia di Bandung & Malang, November Art di Malang, dan KMDGI IX di Bandung. Menyelesaikan studi S1 jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur tahun 2013.

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn lahir di kota Sidoarjo pada tanggal 6 Nopember 1985. Menyelesaikan studi S1 jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar tahun 2007, S2 Pengkajian Seni/Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2012. Pengalaman kerja sebagai desainer grafis PT. Babel Resonance Sinergi Potensi tahun 2006, Guru Seni Budaya di SMK Negeri 2 Buduran dan SMK YPM 1 Taman tahun 2007, Dosen LB-DKV di Universitas Kristen Petra Surabaya tahun 2012. Pada saat ini bekerja sebagai Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur sejak tahun 2011.

LAMPIRAN



Gb.1. Screenshot intro



Gb.2. Screenshot teaser



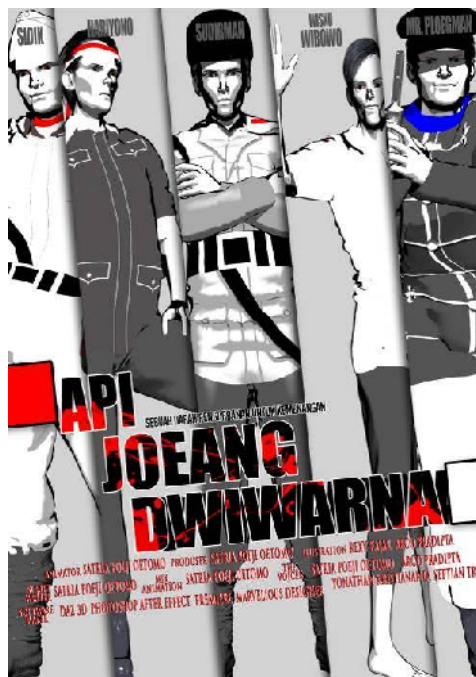
Gb.3. Screenshot Konflik



Gb.4. *screenshot* klimaks



Gb.5. *Screenshot credit*



Gb.6. Poster



Gb.7. Mouse pad



Gb.8. Dokumentasi pameran